

L'Empereur de China

Lutte de pouvoir pour 3 à 5 joueurs, à partir de 12 ans

MATÉRIEL



57 cartes provinces
(de 5 couleurs)



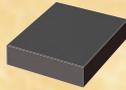
100 palais
(20 de chaque couleur)



45 émissaires
(9 de chaque couleur)



5 cartes de score



5 fortifications



9 jetons
de score



1 pion
empereur



Plateau de jeu : Il représente la Chine vers 200 avant notre ère, divisée en 9 provinces. Quatre couleurs ont deux provinces chacune (ex: Zhao et Lu), mais il n'y a qu'une seule province mauve, Chu.

PRINCIPE DU JEU

200 ans avant notre ère. Entre intrigues politiques et insécurité, la Chine est en crise. Le pouvoir de l'empereur s'est peu à peu affaibli face à l'influence grandissante des potentats régionaux, qui tous poursuivent le même but - devenir l'Empereur, le fils du Ciel.

Leurs cartes permettent aux joueurs de bâtir des palais et d'envoyer des émissaires dans les cours des diverses régions. Ils remporteront ainsi des points de victoire, et le joueur ayant le plus de points à la fin du jeu sera vainqueur.

MISE EN PLACE DU JEU

* Sur chaque face du plateau de jeu se trouve une carte de la Chine disposée différemment. On utilise une face ou l'autre en fonction du nombre de joueur, les deux faces pouvant convenir à quatre joueurs.

→ Voir l'illustration à droite

* Chaque joueur prend les palais et émissaires à sa couleur. Chaque joueur place ensuite l'un de ses émissaires sur la case 0 de la piste de score, où il servira à compter ses points en cours de jeu. Entre joueurs expérimentés, chacun prend également une fortification; sinon, elles ne sont pas utilisées dans le jeu.

* À 4 joueurs, on retire du jeu une carte province de chaque couleur.
À 3 joueurs, on retire du jeu 2 cartes provinces de chaque couleur.

* Les cartes provinces sont mélangées, et on en distribue trois, faces cachées, à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche, et sont placées en pile, faces cachées, près du plateau de jeu. Les 4 premières cartes de la pioche sont retournées faces visibles et placées à côté de la pioche.

* Les cartes et les jetons de score sont mis de côté.

* Le premier joueur est désigné d'un commun accord. Ce joueur prend le pion Empereur, qu'il gardera tout au long de la partie, et le place devant lui.

Au cours de la partie, palais et fortifications seront placés sur les cases palais. Ces emplacements sont reliés les uns aux autres par des routes, qui sont essentielles pour le calcul du score final.



Au cours de la partie, les émissaires seront placés sur les cases Dragons.

Les nombres de 1 à 15 indiquent les alliances possibles entre les émissaires présents dans des régions voisines.



La piste de score court le long de la grande muraille de Chine. Si le score d'un joueur dépasse 50, il replace son marqueur de score sur 0 et reçoit une carte de score qu'il place visible devant lui, puis continue à marquer normalement ses points. Si le score d'un joueur dépasse 100, il reçoit une seconde carte.



Plateau de jeu pour 3 ou 4 joueurs



Plateau de jeu pour 4 ou 5 joueurs



Cartes retirées du jeu
à 4 joueurs



Cartes retirées du jeu
à 3 joueurs



Chaque joueur reçoit
trois cartes provinces



Quatre cartes provinces
sont placées faces visibles

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun joue à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur. À son tour, un joueur a le choix entre A et B :

A) À son tour, un joueur peut jouer 1, 2 ou 3 cartes de sa main et placer des pions sur une province de la couleur correspondante. Il complète ensuite sa main à trois cartes avant le tour du joueur suivant.

B) Au lieu de cela, le joueur peut préférer échanger une carte.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche ait été épuisée deux fois. On procède alors à la dernière phase de score, durant laquelle palais, émissaires et routes rapportent des points.

A) PLACER DES PIONS

La ou les cartes jouées désignent la couleur de la province dans laquelle les pions peuvent être joués. Souvent, le joueur a le choix entre deux provinces de même couleur.

Règles de placement des pions :

À son tour, un joueur ne peut placer des pions que dans une seule province.

Dans une province où ne se trouve encore aucun pion, le joueur ne peut placer qu'un seul pion.
Dans une province où se trouvent déjà un ou plusieurs pions, quelles que soient leurs couleurs, le joueur peut placer 1 ou 2 pions.



Un joueur ne peut placer qu'un pion par carte province jouée.

Deux cartes provinces de même couleur peuvent être jouées comme un joker pour placer un pion dans une province d'une autre couleur.

Règle du 3-2-1 :

Un joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes pour placer jusqu'à deux pions dans une seule province.

Les cartes jouées sont défaussées sur une pile de défausse, face visible, à côté de la pioche.

Si un joueur n'a plus de pions d'un certain type en réserve, il ne peut plus placer de pion de ce type.

→ Voir exemple 1

Règles concernant les différents types de pions :

Un **palais** doit toujours être placé sur une **case palais**. Il ne peut y avoir qu'un seul palais sur chaque case. Si toutes les cases d'une province sont occupées, on ne peut plus y bâtir de palais.



Un **émissaire** doit toujours être placé sur une **case dragon**. Il peut y avoir plusieurs émissaires sur la même case dragon.



Règle fondamentale: Le nombre de palais du joueur majoritaire dans la province détermine le nombre maximum d'émissaires qui peuvent s'y trouver. Si, par exemple, il y a 3 palais rouges et 2 palais jaunes à Zhao, il peut y avoir au maximum 3 émissaires sur la case dragon de Zhao.

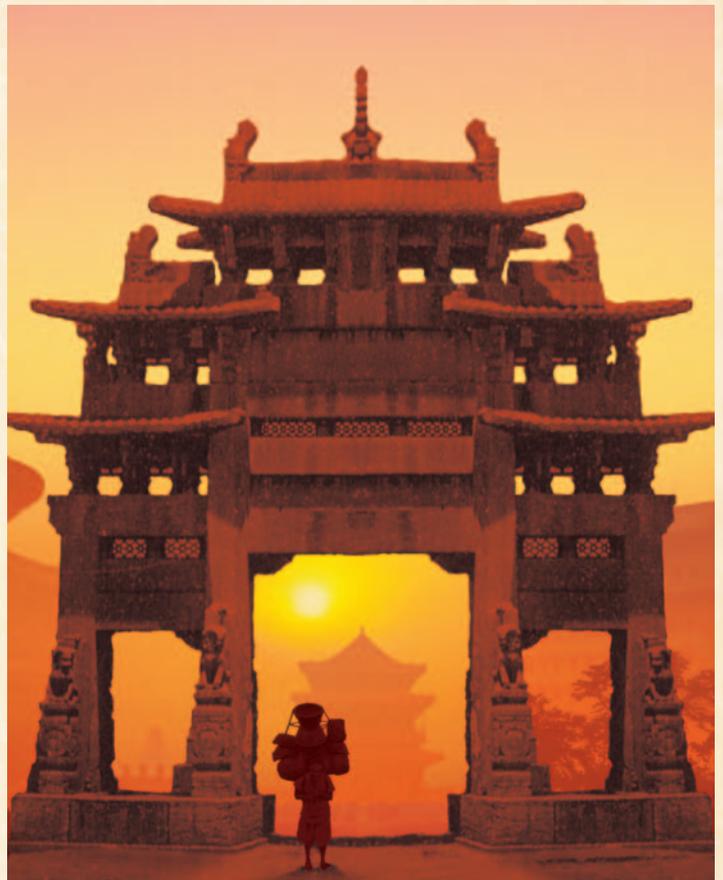
→ Voir exemple 2

Aucun émissaire ne peut donc être placé dans une province où ne se trouve encore aucun palais.

Important: Un joueur peut placer des émissaires dans une province même si lui-même n'y possède aucun palais.

→ Voir exemple 3

Lorsqu'un joueur place un palais sur la dernière case palais libre d'une province, son tour est brièvement interrompu pour marquer les points des palais de cette province.



Exemple 1: Alex a en main 1 carte mauve et 2 cartes rouges. Il choisit de jouer dans la province rouge de Wei et joue une carte rouge. Comme aucun pion n'avait encore été placé dans cette province, il ne peut en placer qu'un (nécessairement un palais, voir infra), à la suite de quoi son tour sera terminé, puisque l'on ne peut jouer que dans une seule province par tour.

Barbara joue ensuite 1 carte rouge et 2 cartes vertes, également en Wei. Elle peut jouer deux pions, puisqu'il y a déjà en Wei le palais d'Alex. Elle place un premier pion avec sa carte rouge, et un second avec ses deux cartes vertes, utilisées comme joker.

Chris a 3 cartes jaunes en main. Il y a déjà des pions dans les deux provinces jaunes, Qi et Ch'in. Comme Chris ne peut pas placer plus de deux pions à son tour, il peut jouer deux cartes jaunes soit pour placer deux pions soit en Qi, soit en Ch'in, soit pour placer un pion dans une autre province, utilisant ses deux cartes jaunes comme un joker.

Exemple 2: Alex voudrait placer des émissaires dans la province mauve, Chu. C'est pour l'instant Barbara qui a le plus de palais en Chu. Elle en a 4, ce qui signifie qu'il ne peut y avoir en tout que 4 émissaires dans cette province. Comme il n'y en a pour l'instant que 2, Alex peut en placer 2 de plus. Pour ce faire, il joue 1 carte mauve et 2 cartes oranges, utilisées comme un "joker".

Exemple 3: Barbara et Doris ont chacune 2 palais dans la province jaune de Ch'in, et sont à égalité pour la majorité. Comme aucun émissaire ne s'y trouve encore, on peut y placer jusqu'à 2 émissaires.

Notez que les cartes utilisées pour placer deux émissaires dans cet exemple peuvent aussi être jouées pour placer deux palais, ou un palais et un émissaire.

SCORE POUR LES PALAIS D'UNE PROVINCE

Le joueur majoritaire, c'est à dire celui qui a le **plus grand nombre** de palais dans la province marque 1 point par palais de la province, toutes couleurs confondues.

Le joueur qui a le **second plus grand nombre** de palais dans la province marque 1 point par palais du joueur majoritaire.

Le joueur qui a le **troisième plus grand nombre** de palais dans la province marque 1 point par palais du joueur qui en a le second plus grand nombre.

Le joueur qui a le **quatrième plus grand nombre** de palais dans la province marque 1 point par palais du joueur qui en a le troisième plus grand nombre.

Le joueur qui a le **cinquième plus grand nombre** de palais dans la province marque 1 point par palais du joueur qui en a le quatrième plus grand nombre.

Un joueur qui n'a aucun palais dans une province n'y marque aucun point. En cas d'égalité, les ex-æquos marquent le même nombre de points, celui du joueur précédent, et le joueur suivant marque autant de points que chacun des ex-æquos a de palais dans la province.

Les joueurs avancent leurs marqueurs de score sur la muraille de Chine d'autant de cases qu'ils marquent de points. une fois que les scores pour les palais d'une province ont été décomptés, on place un jeton de score dans cette province.

Important: Les joueurs peuvent continuer, en respectant les règles de placement des émissaires, à placer des émissaires dans une province dont les palais ont déjà été décomptés.

→ Voir Exemples 4 et 5

PIOCHER DES CARTES

Un joueur ne complète sa main à 3 cartes que lorsque son tour est terminé. Il peut piocher soit des cartes faces visibles, soit des cartes faces cachées du dessus de la pioche, dans l'ordre de son choix.

Les cartes faces visibles ne sont remplacées par de nouvelles cartes de la pioche que lorsque le joueur a fini de compléter sa main. On passe alors au tour du joueur à sa gauche.

Épuisement de la pioche

La première fois que la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Si des cartes sont face visibles sur la table lorsque la pioche est épuisée, elles restent sur la table et ne sont pas mélangées à la nouvelle pioche.

Si le joueur dont c'est le tour n'avait pas encore complété sa main à 3 cartes, il le fait après que la pioche ait été remélangée, et ce n'est qu'ensuite que l'on complète à 4 les cartes faces visibles.

Lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois, la partie touche à sa fin.

B) ÉCHANGER UNE CARTE

Un joueur qui ne peut ou ne veut pas placer de pion doit à la place échanger une carte.

Le joueur défausse une carte de sa main et en pioche une autre en remplacement, soit la première carte de la pioche, soit l'une des quatre cartes faces visibles.

Si le joueur prend l'une des cartes faces visibles, une nouvelle carte est ensuite piochée pour la remplacer.

Le tour du joueur est alors terminé, et l'on passe au tour du joueur à sa gauche.

FIN DU JEU

La partie est presque terminée lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois. On continue à jouer jusqu'au tour du joueur placé à droite du premier joueur.

La partie se termine aussi immédiatement si plus aucun pion ne peut être placé.



Exemple 4: À Wei, Alex (vert) a 4 palais, Barbara (rouge) en a deux et Doris (bleu) en a un. Alex, ayant le plus grand nombre de palais, marque 7 points (4+2+1). Barbara, qui vient en deuxième, marque autant de points que le premier, Alex, a de palais, soit 4 points. Doris, troisième, marque autant de points que Barbara a de palais, soit 2.



Exemple 5: Barbara (rouge) et Chris (mauve) ont chacun 2 palais en Qi. Doris (bleu) y a 1 palais. Barbara et Chris sont donc à égalité pour le plus grand nombre de palais dans la province, et marquent chacun 5 points (2+2+1). Doris vient ensuite, et marque autant de points que chacun des premiers ex-æquo a de palais, soit 2 points.

SCORE FINAL

Durant la phase de score finale, les joueurs marquent des points pour les palais dans les provinces dont le score n'a pas été calculé en cours de partie, ainsi que pour les émissaires et les routes.

1) PALAIS

Les palais des provinces dans lesquelles ne se trouve pas de jeton de score rapportent des points exactement de la même manière que ceux des provinces décomptées en cours de partie.

2) ALLIANCES

Ce ne sont pas les émissaires eux-mêmes qui rapportent des points, mais les alliances entre émissaires présents dans des provinces voisines. Il y a 15 alliances possibles qui sont décomptées par ordre croissant, de 1 à 15, selon leur numéros sur le plateau de jeu.

Pour éviter toute erreur, on peut placer le pion Empereur sur l'alliance que l'on est en train de décompter, puis le déplacer ensuite sur l'alliance suivante dans l'ordre numérique croissant.

Une alliance ne rapporte de points que si un même joueur a le plus grand nombre d'émissaires dans chacune des deux provinces concernées par l'alliance. En cas d'égalité, les ex-æquo sont tous considérés comme majoritaires.

Un joueur qui a le plus grand nombre d'émissaires dans une province peut marquer des points pour plusieurs alliances s'il a également le plus grand nombre d'émissaires dans plusieurs provinces voisines.

Le joueur qui a le plus grand nombre d'émissaires dans les deux provinces alliées marque autant de points qu'il y a en tout d'émissaires dans les deux provinces, quelles que soient leurs couleurs. Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de majorité dans les deux provinces, ils marquent tous les deux les points. Les autres joueurs ne marquent rien.

→ Voir Exemple 6

3) ROUTES

Un joueur marque des points pour chacune de ses chaînes d'au moins quatre palais consécutifs le long d'une route. Les embranchements ne sont pas pris en compte.

Une chaîne de palais peut s'étendre sur plusieurs provinces.

Un palais ne peut être pris en compte que dans une seule chaîne.

Chaque palais de la chaîne rapporte 1 point à son propriétaire.

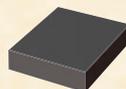
→ Voir Exemple 7

LE NOUVEL EMPEREUR

Le vainqueur est le joueur ayant, à l'issue de la partie, le score total le plus élevé.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo à qui il reste le plus grand nombre de pions (palais, émissaires et fortifications) dans sa réserve.

JEU AVEC LES FORTIFICATIONS



Une fortification ne peut être jouée que sur une case palais libre, c'est à dire où ne se trouve aucun palais.

Pour placer une fortification, un joueur doit jouer soit une carte de la couleur de la province, soit deux cartes d'une autre couleur comme "joker".

Important: Les fortifications sont neutres. Un joueur qui place une fortification devrait toujours, au même tour, placer un palais dessus. S'il ne le fait pas, les joueurs suivant auront la possibilité de le faire.

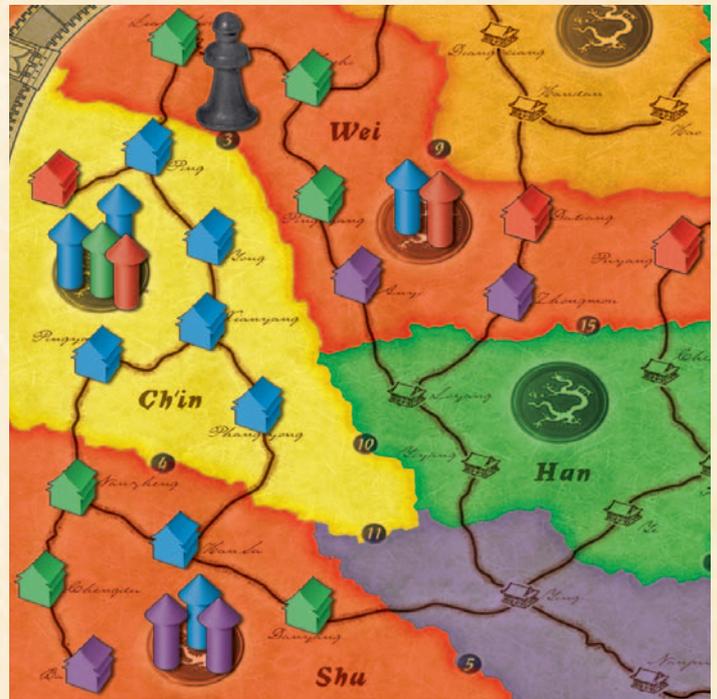
- * Lors du calcul du score pour les palais, les points d'un joueur sont doublés dans une province où il a un palais sur une fortification.
- * Lors du calcul du score pour les routes, les points d'un joueur sont doublés pour les chaînes de palais contenant un palais sur une fortification

→ Voir Exemple 8

Conception du jeu et graphisme: Michael Schacht, Traduction: Bruno Faidutti

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne. www.abacusspiele.de



Exemple 6: L'Empereur est placé sur le n°3, et on score l'alliance entre Wei et Ch'in. Il y a 2 émissaires en Wei, 1 bleu et 1 rouge. Il y a quatre émissaires en Ch'in, 2 bleus, 1 rouge et 1 vert. Doris (bleu) a la majorité en Wei et en Ch'in, et marque donc 6 points (4+2). Les autres joueurs ne marquent rien.

L'Empereur est ensuite placé sur le numéro 4, et on score l'alliance entre Ch'in et Shu. Il y a 3 émissaires en Shu, 2 mauves et 1 bleu. Comme ni Doris (bleu), ni Chris (mauve) n'a la majorité dans les deux provinces, il n'y a pas d'alliance et personne ne marque de points.

Exemple 7: Dans le cas ci-dessus, Doris (bleu) a une chaîne ininterrompue de 5 palais, qui traverse Ch'in et Shu. Le sixième palais, au Sud Ouest de Ch'in, est sur un embranchement et n'est pas pris en compte. Doris marque 5 points pour cette chaîne de palais.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

1. Jouer jusqu'à trois cartes (deux cartes identiques sont un joker)
2. Placer jusqu'à 2 pions : Palais et/ou émissaires (et/ou fortifications)
 - * Un seul pion dans une province encore vide.
 - * Toutes les pièces placées dans la même province.
 - * Le nombre maximum d'émissaires dans une province y est égal au nombre de palais du joueur qui y a le plus de palais.Si toutes les cases palais de la province sont occupées, calculer le score pour les palais.
3. Compléter sa main à trois cartes.

B. Ou échanger une carte

Score final (lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois)

- * Score pour les palais
- * Score pour les alliances
- * Score pour les routes (4 palais minimum)

Exemple 8: Alex a 3 cartes jeunes en main. Il en joue une pour placer une fortification sur une case palais libre en Qi, puis une seconde pour placer un palais sur cette fortification. Bien qu'il ait encore une carte jaune en main, il doit arreter là son tour car il ne peut placer que deux pions par tour.A

Vous trouverez d'autres informations sur ce jeu sur le site de l'auteur: www.spiele-aus-timbuktu.de